

RAMBO III

Sequenti
di
John
L. Flynt



REC TOY

REC TOY

REC TOY

Como colocar o cartucho no MASTER SYSTEM

1. Confira-se de que o MASTER SYSTEM está desligado.
 2. Coloque o cartucho RAMBO III no console (veja figura), conforme explica o manual do MASTER SYSTEM.
 3. Ligue o MASTER SYSTEM. Se nada aparecer na tela, verifique se o cartucho está bem colocado. Depois, desligue o aparelho e ligue novamente.
 4. Ligue a prisma LIGHT PHASER na conexão do JOYSTICK 1, no console.
 5. Assim que a imagem da tela do jogo aparecer na tela, aperte a prisma LIGHT PHASER duas vezes: para a tela e aperte a pistola, para começar. Se nada acontecer, verifique se o ligamto da prisma LIGHT PHASER no console está bem feito. Lembre-se de que a conexão do JOYSTICK 1 é a da esquerda!
- IMPORTANTE:** Jamais coloque ou retire o cartucho enquanto o MASTER SYSTEM estiver ligado!

Conexão do Cartucho



Prisma na conexão
LIGHT PHASER

Rambo III

Esta é uma missão que ele não pôde recusar. John Rambo, soldado, combatente e líder, foi chamado para salvar um amigo e antigo comandante, General Trautman. O general acabava de fazer uma viagem de insua, ao Afeganistão, aos perigosos de liberdade. Mujebedin (que procurava obter desarmamento), quando foi capturado por soldados soviéticos. Mantido num campo de prisioneiros no país dividido pela guerra, o general foi abandonado por um príncipe plebeu, mesmo de que uma operação de salvamento poderia transformar-se numa problemática política. Assim, resta apenas um homem capaz de salvar o general. Rambo!

Tudo, agora, vai girar Rambo nesta armadilha mortal. Utilizando granadas e um fuzil de assalto Kalashnikov, matando do inimigo, além seu característico amor de não sofrer de falta de controle. De uma vila a uma montanha, do campo de prisioneiros a uma caverna, Rambo luta sem parar a fim de salvar seu amigo, apagar os soldados armados da liberdade e vir do país do e máis.

Assuma o controle!

A única coisa que você tem a fazer é apontar a sua pistola LIGHT PHASED e apertar o gatilho. Lembre-se sempre de apontar diretamente para a tela, antes de disparar.



O campo de batalha

A imagem na tela move-se lentamente para a direita. Além dos todos os soldados inimigos e suas armas e helicópteros, assim que eles atacam você. Assim dizendo, o "Mord de Vida" de Rambo se recupera gradualmente. Se você, acidentalmente, atinge um prisioneiro, o "Mord de Vida" diminuirá. Quando todos os soldados inimigos de uma zona de batalha foram eliminados, você poderá passar para a zona seguinte. É quando o gigantesco helicóptero Heli Hind, que opera em última instância, for destruído, um nível estará concluído e o jogo recomeça. No total, há sete batalhas a serem vencidas. Vaga a situação acima.

Casa 1

O-Queret de Bae Sotomayor

Soldado-Cuervo



Casa 2

A Via real se utilizaba para llevar cosas a Madrid.

Rio de Bae

Habitantes de Via



Casa 1

O-Ataque al Potosí

O-Indígenas en



Casa 6

O-Campo de Brincadeiras

Salvador, Pernambuco

Casa de Munguá



Caso 1

Casa Natanael de São Francisco

Natalina de Barros



Caso 2

O Ataque Submarino, Litoral do Rio Grande do Sul (Brasil)

Carla de Almeida



Caso 3

Uma Luz de Jardo – O Ataque do Exército Brasileiro

O Falecimento de João



O indicador da situação

Em um relógio de cada caso, aparece o indicador da situação. Além da pontuação (verde), de aparência, como uma horizontal vermelha, o “Medidor de Vida do Exército” (MVE), cujo nível se torna cada vez menor, a medida que ocorre tanto o ataque pelo Exército Brasileiro. Quando o medidor vai a zero, o jogo acaba.

- ① Medidor de Vida do Exército
- ② Orelha
- ③ Espaço do Estado Brasileiro
- ④ Ponto de Apoio



Às lado do melador, encontra-se uma granada, um frasco de bebida energética e um projétil especial. Se você ativar na granada, todos os inimigos que se encontrarem na zona serão liquidados. Quando o "Machete de Vida de Rambo" deixar a sua vida por perto, aperte no frasco de bebida energética e abra. O melador voltará ao seu nível máximo. O projétil especial matare quanto inimigo ainda resta a Rambo, o melador que disparar um por vez.

Armas

O arsenal de Rambo inclui um fuzil de assalto Kalashnikov. Ele permite um fogo contínuo de projétils 7,62 milímetros, até uma distância aproximada de 100 metros. Para ativar continuamente, mantenha o gatilho da sua pistola LIGHT PHASES apertado, mas não se esqueça de controlar sua mira!



Quando sua miração estiver pronta e apertar o, você será forçado a mudar o disparo de um arma para outra sempre, isto é, um de cada vez, até o fim da missão. Quando isto acontecer, aperte o gatilho bem rápido, ativando-o a mais depressa possível, para aproveitar ao máximo as táticas que você tem sob o cotão.

Rambo só pode transportar uma granada de cada vez. Aperte para a granada, no "indicador de ataque" e abra, a fim de usá-la. Todas as vezes que estiverem na zona serão liquidados, o mesmo acontecendo com uma granada e helicóptero. Não desanimando de algumas zonas de fuga, você pode conseguir granadas e até mesmo carros disparos de apertar o gatilho, até como antes, para se manter vivo.

Pontuação

50 pontos:

- Soldado do Exército Regular
- Comandante
- Murgo

50 pontos por um item simples

- Granada de Morteiro
- Soldado Grande
- Helicóptero de Ataque
- Helicóptero MQ-160
- Tanque (Cena 4)

400 pontos

- Poço do Barro (Cena 2)
- Tanque Muroon (Cena 3)
- Luz Híbrida (Cena 4)
- Casa de Muroon (Cena 5)
- Hospital de Guerra (Cena 5)
- Ponte de Pedra (Cena 6)

300 pontos por elemento de:

- Sabotagem
- Controle Tático

Importante:

Qualquer jogador da vila ou o Sargento GOLDFY vale um zero ponto.

Pontos Extras de Fim de Rodada

No final de cada rodada, você pode ganhar pontos extras. Cada bomba que não explodiu vale 300 pontos. Cada Fúria Viral não usada rende 300 pontos. Cada rodada de ataque não utilizada vale 50 pontos. E, finalmente, cada aumento no tamanho do "Medidor de Vida de Rambo" vale 300 pontos.



Dicas úteis

- Inspecione você mesmo outras apostas e jogos, incluindo as a favor de outras no "Medidor de Vida de Rambo". Não se deve focar apenas pelo color da batalha, pois, caso contrário, você se sentirá derrotado. Fique atento para usar sua Fúria Viral.

- Depois de certa e longa vida que ele passar na tela. Alguns modelos não abrem logo logo de novo, e isso pode significar para você muitos pontos de vida.
- Aproveite também de vida pode passar uma redeção de nível no "Monitor de Vida de Rápido" Não precisa pagar os materiais, não os materiais.
- Na batalha de guerra, o jogador Rodell não pode se mover sem ficar dentro. Por isso, não pode se mover.
- Na Core 2, os jogadores não podem se mover.

TEC TOY

CERTIFICADO DE GARANTIA

A TEC TOY garante aos produtos contra defeitos de fabricação pelo prazo de 90 (noventa) dias, contados a partir da data de sua compra.

Em caso de defeito, basta vir a uma Posto de Assistência Técnica Autorizada TEC TOY para ser diagnosticado e da soma fiscal comprovatória de compra, para obter os serviços cobertos por esta garantia.

A presente garantia, contudo, não cobre defeitos ocasionados por uso indevido, tratamento incorreto de instalação e conservação por pessoa não autorizada.

A presente garantia também não cobre danos de origem não relacionada a uma Assistência Técnica autorizada TEC TOY.

TEC TOY

INDUSTRIAS

TEC TOY INDUSTRIA DE BRINQUEDOS LTDA.
Rua Nelson Pereira, 195 - Maracanã - 20090-000
Rio de Janeiro, RJ
CENTRO DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR
Av. Francisco de Paula, 170 - Maracanã - 20090-000
TELEFONES: 2533.2612 e 2533.2613